Руководство Путешественника

Designer: Colin McComb
Editors: Michele Carter, Dori Hein
Project Coordinator: Andria Hayday
Box Cover Artist: Robh Ruppel
Interior Artist: DiTerlizzi
Cartographer: Rob Lazzaretti
Graphics Coordinator: Sarah Feggestad
Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Перевод: BooFFon
Редактирование: Elvis, Ника Бельская
Особая благодарность: Проекту “Плейнволкинг” и лично Stivie за создание русского шрифта Exocet

Оглавление

Добро пожаловать в Закон
Кодекс Закона
Магия на Планах Закона
Разрушение духа
Какодемон
Истинное имя
Как туда Попасть

Ахерон: Столкновение и Битва
Рудники Марселлина
Меск

Аркадия: Милосердый Порядок
Гетто

Баатор: Ложь и Разврат
Темный Шпиль
Сад

Механус: Абсолютно Беспристрастный Порядок
Приют

Гора Целестия: Праведный Гнев
Башня Огня

Добро пожаловать в Закон

Некоторые любят её подогретой,
Некоторые – охлаждённой.
Я? Я просто люблю её упорядоченной.
–Архонт-трубач,
после нескольких пинт медовухи

Ахерон, Аркадия, Баатор, Механус, Гора Целестия – некоторые глупцы считают, что планы порядка – нудное место, забитое напыщенными пустозвонами, убежденными в своей правоте, которые очень любят рассказывать всем, что такое хорошо, и что такое плохо. Что ж, выбросите слова "нудное" и "напыщенными". Почему? Во-первых, потому что применять их в данном случае, по меньшей мере, глупо. Во вторых, называть так существ, живущих здесь – это быстрый и надёжный способ попасть в книгу мёртвых. Только потому, что они законопослушны, они смогут спокойно терпеть такие оскорбления.

Большинство неудачников при мысли о планах порядка, представляют себе только Механус. Действительно, Вселенная Часового Механизма – место самого жесткого порядка, но глупцам было бы полезно знать, что на самом деле есть *пять* планов, проповедующих Порядок. К тому же, два из них – точно не на стороне добра и света. Баатор и Ахерон – одни из самых худших мест, которые странник может найти самостоятельно. Некоторые рубаки думают, что Бездна – их худший кошмар, но они ошибаются. В Бездне, танар'ри только убьет глупца; в Бааторе же баатезу ещё позабавится с его головой, *прежде* чем убить его. Ахерон не намного лучше. Там план сам может сокрушить бедолагу. Посмотрите на вмятины, украшающие железные кубы, которые летают по плану. Пронаблюдайте за тем, как они сталкиваются друг с другом время от времени, и представьте, что может случиться со странником, вдруг оказавшимся между ними.

С другой стороны, Аркадия и Гора Целестия в значительной степени соответствуют идеалу совершенства. Конечно, некоторые глупцы не разделяют эту точку зрения, указывая на что, что даже силы Добра не всегда смотрят странникам прямо в глаза. Из этих двух планов, Гора Целестия ближе к тому, что большинство людей называет "чистое добро" (хотя тот, кто испытал на себе гнев архонтов, мог бы с этим не согласиться!). Аркадия известна, как Земля Совершенного Добра, и её жители еще более суровы к хаотичным и злым существам. Её ополченцы не переносят нарушение закона так же спокойно как, скажем, могли бы сделать это обитатели Асгарда. Для жителя Аркадии охрана порядка так же (если не более) важна, как и создание совершенства. Однако, на Горе Целестии и Аркадии сложнее оказаться в книге мёртвых, чем на трёх оставшихся законных планах... но если глупец не может удержать свою шкатулку, то он попадёт туда так же быстро.

Наконец, Механус, план высшего, абсолютного порядка, правда, он не всегда и не всем кажется таковым. Нет, план механизмов и шестерёнок, конечно же, является воплощением порядка, но этот порядок не всегда очевиден для существ, разум которых не может соперничать с разумом сил. По правде говоря, даже большая часть сил не имеет представления о том, для чего предназначена большая часть шестеренок. К тому же, на этих шестернях проживают своеобразные существа, достаточно грозные, чтобы отпугнуть любого глупца.

Планы порядка ненамного гостеприимнее своих хаотичных собратьев. Они, возможно, более цивилизованны (по крайней мере, в глазах прайма), но каждая их частица зловеща так же, как Бездна. Горе тому страннику, который встретится с баатезу и увидит его вежливую улыбку. Только потому, что баатезу не убьет его сразу, рубака может подумать, что демон не несёт в своём тёмном сердце зла. Посетитель планов Закона должен

тщательно прощупывать те места, на которые он ступает – общаться с некоторыми из законно-добрых существ еще проблематичнее, чем с танар'ри.

Кодекс Закона

Существует ошибочное мнение, что, раз эти планы называют планами Закона, то каждый аспект жизни на Ахероне, Аркадии, Бааторе, Механусе и Горе Целестии должен регулироваться согласно близоруким законам и заповедям. Некоторые говорят, что существа этих планов очень сильно боятся оскорбить друг друга, в результате чего они превратились в бесцветную массу ничтожеств. Всё бы хорошо, да только это не так. Что действительно правда, так это то, что этой пятёркой планов управляют те, кто верит в кодекс законов, по которому живёт их план. Даже злые бойцы, живущие на Бааторе или Ахероне, считают своим долгом оградить свой дом от бушующего хаоса, поскольку порядок мультивселенной в целом должен сохранять свою определённую форму. Законные народы не издают случайных законов; никто никого не убьёт, только за то, что тот пренебрёг каким-то правилом (если, конечно, это правило не является очень важным). Законные существа оставляют это право за хаосом. Кроме того, указы на упорядоченных планах направлены на то, чтобы извлекать пользу для данного плана из путешественников; жители с рождения знают как себя надо вести и могут выделить любого чужеземца, который пытается выдать себя за одного из них, просто наблюдая за его действиями.

Жители планов порядка живут и умирают согласно своему кодексу законов, который они ценят больше всего на свете. Он отражает отношение большинства существ к остальным и регулируется не той частью плана, которая олицетворяет Закон, а той, которая отвечает за Добро или Зло. Таким образом, законы дьявольского Баатора, разумеется, отличаются от тех, которые господствуют на ангельской Горе Целестии. То же самое относится к Ахерону и Аркадии. Только на Механусе кодекс законов олицетворяет один лишь Порядок, хотя эти законы и непонятны для большинства чужеземцев.

Некоторые говорят, что порядок – это логика, а хаос – это эмоции, что законные странники всегда сначала думают, а потом делают, в то время как хаотичные – наоборот. Это не совсем так. Упорядоченные существа имеют врождённое чувство порядка, и заставить их пойти против этого чувства так же трудно, как заставить хаотичное существо отречься от своей свободы. Упорядоченные знают, что лучше и правильнее, тем более, что их кодекс чести часто повторяет кодекс законов плана, на котором они живут. Они не механизмы, брат – они просто не могут быть счастливы без порядка.

Как и на всех Внешних Планах, вера играет решающую роль в определении границ планов закона. Так же, как независимый характер просителей Асгарда удерживает куски этого плана вместе, убеждения обитателей пяти законных планов мешают соответствующим слоям соскользнуть на другие планы.

Законные жители расскажут страннику, что Закон лежит в основе всего, даже Хаоса. Они указывают на то, что любую ситуацию можно проанализировать и найти её основную причину, которая тоже являлась следствием какого-то действия, и так далее, и так далее. К тому же, Закон – это не просто строгая система, регулируемая таким множеством правил, что ни один боец просто не в состоянии следовать всем им. Закон – это также исследование и классификация – постижение природы мультивселенной. Закон – это попытка понять, почему существа ведут себя так, как они себя ведут, почему растения растут так, как они растут, и почему события иногда принимают крутой оборот. Закон – это изучение, описание и знание. Закон – это вера в то, что, зная, как упорядочить мультивселенную, можно получить власть, и что только сильные дойдут до вершины, потому что они поняли, как устроено всё, что находится ниже них. Успех приходит от познания того, что находится выше.

В порядке присутствует и добро, и зло, почти как везде. Некоторые хотят отделить одно от другого, в то время как другие являются сторонниками чистого порядка. Законники понимают их всех и поэтому горячо верят в порядок. Для них, и для многих других, закон – это всё.
И любой, кто считает иначе, может забить на это.

Магия на планах Закона

Поскольку Закон – это классификация и расстановка (кроме всего прочего), здешние жители обнаружили еще несколько обрядов и заклинаний, способных немного расширить возможности мироходца. Заклинания, вроде *разрушения духа*, *какодемона* и *истинного имени*, которые детально описаны ниже, были открыты на планах закона. Эти заклинания очень востребованы на Ахероне, где они очень удачно применяются.

Разрушение духа

(Оглашения/Отречения)
Уровень: 6
Дальность воздействия: 10 футов плюс 10 футов на каждый уровень
Компоненты: В, М.
Продолжительность: Особая
Время наложения: Особое
Область воздействия: Особая
Спас-бросок: Особый

Разрушение духа – очень мощное защитное и атакующее заклинание, направленное против могущественных существ с Нижних Планов, но чтобы использовать его, заклинатель должен знать имя своей цели. Перед наложением заклинания волшебник должен подготовить украшенный орнаментом лист пергамента, где должен тщательно вывести имя цели. Он должен использовать специальные чернила, приготовленные из измельчённых рубинов и ихора (крови) убитого танар’ри, и затем украсить пергамент золотым узором. Эта подготовка занимает от 8 до 32 (1d4x8) часов и стоит 6000 золотых при любом раскладе. После этого, если, конечно, цель находится неподалеку, заклинание можно накладывать. С каждым раундом произнесения заклинания, вероятность того, что цель уступит безо всяких условий, увеличивается на 25%.
Когда заклинатель начинает читать документ, существо теряет подвижность, если ему не удается сделать бросок сопротивления магии; даже в этом случае, монстр с 90% вероятностью отправится обратно на свой план, если это возможно. Независимо от результата броска, цель не может напасть на волшебника, пока он читает заклинание. Во время первого раунда чтения заклинания существо приводится в замешательство. В течение второго раунда существо теряет 1 хит-поинта за каждый Хит Дайс (например, танар’ри с 9 Хит Дайсам теряет 9 хитов). В конце этого раунда цель испытывает неимоверную боль. Третий и заключительный раунд заклинания уменьшает оставшиеся хит-поинты существа на 50%, вызывая жуткую боль, и выбрасывая существо на его родной план, чтобы запереть его там ровно на столько лет, сколько уровней у данного заклинателя.
Существа, попавшие под воздействие этого заклинания, становятся заклятыми врагами таких волшебников – факт, с которым согласны смириться немногие заклинатели. Большинство волшебников, скорее, создадут документ для того, чтобы шантажировать существо, а не воспользоваться им в действительности.

Какодемон

(Колдовство/Вызывание)
Уровень: 7
Дальность воздействия: 10 футов
Компоненты: В, С, М.
Продолжительность: Особая
Время наложения: 1-8 часов
Область воздействия: Вызванное существо
Спас-бросок: Особый

Это опасное заклинание вызывает могущественного демона: истинного танар'ри, великого баатезу или великого юголота. (*Какодемон* не настолько мощное заклинание, чтобы вызвать уникального демона, а более слабые разновидности нельзя вызвать с помощью этого заклинания).
Если заклинателя прерывают во время наложения заклятья, его заклинание терпит неудачу. Если остановка происходит после того, как какодемон появился, то существует 10% вероятность того, что демон может освободиться от связывающих его пут и напасть на волшебника. Эта вероятность возрастает на 10% за каждый раунд задержки. Демон имеет право на спас-бросок против этого заклинания; если он выбрасывает на 2d10 результат, превосходящий уровень заклинателя, то заклинание терпит неудачу. В этом случае, а так же тогда, когда используемое имя было произнесено неправильно, или названный демон уже заключен в тюрьму или мертв, заклинатель должен обратиться к другому демону.
В любом случае, заклинатель должен знать имя вызванного существа. Вызванный демон очень сердит, и у него ужасное настроение. Заклинатель должен быть находиться под воздействием заклинания *защиты от зла*, а демон должен быть окружён волшебной пентаграммой, если, конечно, волшебник не хочет покончить с жизнью. Вызванный демон может быть принужден к исполнению приказа с помощью одного из трех последующих способов:
1) Угрожая наложить заклинание *разрушения духа*, волшебник может вынудить монстра дать клятву, что он совершит какое-то определённое действие, и освободить демона только тогда, когда существо выполнит обещанное. Этот метод чрезвычайно опасен, поскольку демон может ухватиться за любую незначительную ошибку в сделке, чтобы не дать заклинателю ожидаемого или просто убить его. К тому же, демон очень сильно возненавидит волшебника после такого принудительного повиновения.
2) Предлагая дань (кровь и жертвы), вызыватель может убедить демона преданно служить ему. Заклинателю можно посоветовать, обзавестись хорошей защитой и значительной силой, поскольку демон может решить, что ему было обещано слишком мало, и не принять предложенную сделку. Хотя демон и должен выполнить обет, он будет следовать букве, а не духу соглашения, поскольку заклинатель знает его имя. Но, вероятно, только очень злые волшебники могут попытаться заключить такую сделку, поэтому какодемон может благосклонно отнестись к такому персонажу.
3) Вызванный демон может стать объектом заклинания *ловушки души*. В этом случае, волшебнику не надо уговаривать его или заключать контракт, чтобы существо служило ему, хотя какодемон может попытаться достичь соглашения с волшебником прежде, чем он попадет в заключение. Попытка заманить в ловушку демона опасна только в том случае, если надлежащие предосторожности будут проигнорированы, поскольку неудача повлечёт за собой только его возвращение на родной план. Однако если демон пойман в ловушку, то он остается в заключении, пока его хозяин не уничтожит путы и не освободит демона. В этот момент волшебник должен упросить демона выполнить приказ прежде, чем он вернётся на Нижние Планы. Если субъект, освобождающий демона, не в состоянии требовать от него исполнения приказа, когда чудище спрашивает, что от него требуется, то извергу ничто не мешает уничтожить своего освободителя. Однако, если ему требуется

какая-то услуга, то существо должно вначале выполнить задание, а потом уже отправиться домой.
Демон служит только какое-то определённое время, если он это делает не по собственной воле. Существует 50% вероятность того, что демон освобождается от служения, если данное ему поручение является невыполнимым или же для его выполнения требуется более недели. Освобожденный демон может отомстить заклинателю, поскольку это существо может оставаться на плане, на который оно было призвано, до двух лет. Компоненты заклинания включают белый воск, корень мандрагоры, бутылку красного вина, кусочек пергамента с написанным на нём именем объекта заклинания и предложением, которое соблазнило бы демона.

Истинное Имя

(Зачарование/Изменения)
Уровень: 7
Диапазон: 30 футов
Компоненты: В, С
Продолжительность: Особая
Время наложения: Особое
Область воздействия: Именуемая вещь
Спас-бросок: Отменяет воздействие заклинания

Истинное имя предоставляет волшебнику огромную власть над любым живым существом, чьё имя – родовое или личное – известно заклинателю. Разумеется, сами истинные имена не известны даже их хозяевам, и большая часть вещей известна не по своими подлинными именам. Истинные имена узнаются благодаря упорному труду, наблюдательности, активному использованию заклинания *предания* и долгих исследований. Заклинание *истинного имени* требует, чтобы волшебник произнес подлинное имя предмета, а затем прочитал стих, описывающий природу и историю предмета. Это занимает 3-х часа. После этого, в стихах, заклинатель должен описать желательный результат заклинания. Результаты могут быть разными, и их наложение занимает различное время, как отмечено ниже:
Многократный совет: Строфы могут содержать от одного до четырех заклинаний *совета*, каждое из которых рассматривается, как отдельное заклинание. Каждый стих произносится 1 раунд.
Ослабление: Каждая последующая строфа уменьшает магическую сопротивляемость, броски атаки и урона, а затем и спас-броски цели на 1 пункт. С каждой новой строфой цель должна либо сделать спас-бросок против парализации, либо смиренно сдаться. Смиренность продолжается столько же, сколько при заклинании *очарования человека*.
Преображение: Стихи превращают цель во что-то, как в результате заклинания *превращения*. Бросок потрясения не требуется. Количество строф и время чтения заклинания изменяется в зависимости от степени изменения: минерал в животное = 10, минерал в растение = 9, растение в животное = 8, животное в животное = 4, растение в растение = 3, и минерал в минерал = 2. Предмет возвращается в свой естественный облик спустя некоторое время; заклинание продолжается 6 оборотов на уровень заклинателя минус 1 оборот за каждый стих, требуемый для трансформации.
Транспортировка: Цель безошибочно телепортируется. Количество требуемых стихов зависит от конечного места: тот же самый план = 5, через один план = 6, через два плана = 7, и через три плана = 8. Большие расстояния невозможны.
Подчинение: Цель может сделать только один спас-бросок; в случае неудачи цель прослужит заклинателю в течение одного дня настолько хорошо, насколько она способна. Если её принуждают совершить действие, противоречащую её кодексу чести (например, если паладина заставляют уничтожить целую деревню невинных жителей), цель может

сделать ещё один спас-бросок. Каждый проваленный спас-бросок прибавляет к последующему отрицательный модификатор –1. Подчиненные существа знают о том, что их тела используют, но не могут ничего поделать. Проваленные спас-броски не изменяют их мировоззрение, но добрые существа сами захотят искупить любые совершенные ими злодеяния.
Если субъект не хочет, он может не делать никаких спас-бросков или бросков сопротивления магии. Если заклинатель прерывается во время произнесения *истинного имени*, то чары спадают, и заклинание потеряно. Потенциальная жертва может тогда сделать с заклинателем всё, что захочет, поскольку она больше не скована заклинанием. Таким образом, большая часть волшебников, использующих это заклинание, принимает множество мер предосторожности против возможного вмешательства.

Как туда попасть

Пространство планов бесконечно, верно? Как же тогда странник попадёт с одного плана на другой? И уж совсем непонятно, как мироходец покинет план, не проходя ни через какие порталы? Ответ прост: пути. Пути ведут через все известные планы, помогая путешественнику добраться куда-нибудь в своих поисках. В некоторых местах, путями называются многочисленные следы, оставленные ногами предыдущих путешественников. В других местах, пути почти невидимы или даже отсутствуют в физической форме. В бесконечном пространстве космоса без путей путешественник мог бы странствовать буквально вечно.
Конечно, каждый знает о четырех Великих Путях, дорогах, которые соединяют планы. Это Реки Стикс и Океанус, Дерево Иггдрасиль и Гора Олимп. Конечно, не каждый захочет пользоваться этими путями, чтобы перебраться с одного места на другого; кроме того, часть этих путей даже не пересекает законные планы. По существу же, Великие Пути лучше всего подходят для межпланарных перемещений.
Так как же мироходец сможет найти дорогу? Есть несколько способов. Он всегда может нанять гида. Таких гидов можно (ясное дело, что можно) найти на любом из пяти упорядоченных планов, и, если вы их наймёте, то они с радостью расскажут вам о местной флоре и фауне, местных обычаях и законах. Зачастую гидами выступают Законники или другие обитатели, часто использующие небольшие уловки, чтобы удостовериться в том, что партия подозрительных глупцов не станет угрозой для существующего порядка. Но некоторые авантюристы – особенно неопытные праймы – предпочитают путешествовать в одиночку. Этот метод проб и ошибок далеко не самый надёжный способ попасть куда-нибудь, особенно на упорядоченных планах. Нет, лучше всего путешествовать по планам порядка, осознавая, как надо путешествовать.
Видите ли, на каждом упорядоченном плане есть собственная система, предназначенная для определения того, как там путешествовать и как можно быстро туда попасть. Однако их объединяет одно правило: *хаотичные существа будут перемещаться по планам порядка намного медленнее, чем законные*. Если хаотичные мироходцы путешествуют без своих законных знакомых, то их путешествие будет продолжаться в два-три раза дольше. У них просто не такой склад мышления, чтобы они могли постичь механизмы перемещения на этих планах, которые описаны ниже:
Ахерон: Этот план, вероятно, самый легкий из пяти планов закона; по крайней мере, в отношении перемещения. Все кубы имеют определённые размеры. Хоть и план, в котором они летают, бесконечен, сами кубы – нет. Конечно, расстояние между кубами не может оставаться постоянным, так что, если путешественник находится на одном из них, и хочет попасть на другой, то он должен сам найти дорогу. К счастью, это не слишком трудно. Существуют порталы на другие кубы (если, конечно, путешественник сможет найти их), и есть заклинания, позволяющие страннику перемещаться по кубам. Они известны почти

всем на Ахероне, хотя рубаке, возможно, придется заплатить кругленькую сумму за каждое из них, причем цена эта зависит от тех, как от покупателя, так и от продавца. Расстояние от одного места до другого измеряется довольно просто. В днях ходьбы. Иногда приходиться мерить целыми кварталами, в то время как на другом кубе дело может ограничиться тремя днями.

Аркадия: Всё, что можно сделать на Аркадии – это найти одну из многочисленных дорог, пересекающих план, и начинать идти. К сожалению, если мироходец путешествует без законных спутников или сам не является одним из них, то, чтобы добраться до цели, ему придётся идти намного дольше – дороги плохо относятся к нейтральным и хаотичным странникам.

Ходят слухи о путеводных ключах, которые активизируют различные дороги Аркадии. Если произнести (или прокричать) нужное слово, находясь на нужном пути, то рубака и его друзья окажутся там, куда они направляются. Откуда путешественник узнает эти слова – непонятно, так как это страшная тайна. Их нельзя купить; их можно только заслужить у кого-то, кто знает их, и кто пожелает открыть тайну.

Баатор: На Бааторе существуют самые различные способы пройти окольными путями. План, как и все остальные, пронизан скрытыми тропами, однако на Бааторе их найти намного труднее. Здешним гидам, знающим месторасположение путей, глупец может доверять только в том случае, если он до самых мельчайших деталей обсудил с гидом условия договора о сотрудничестве и не оставил для него ни одного шанса по-своему истолковать этот договор. Иначе есть очень большая вероятность того, что рубаку кинут или продадут баатезу в качестве раба. Между прочим, эти гиды известны своими астрономическими ценами, так что любой, кто прибегает к их услугам, должен обзавестись бездонными карманами.

В одних местах плана путешественнику, чтобы добраться до какого-то места, нужно будет расплатиться своей молодостью – он постареет на столько лет, сколько дней будет продолжаться путешествие. В других местах, для путешествия необходима концентрация мироходца – то есть все зависит оттого, насколько он сконцентрируется на цели своего путешествия. Тот, кто не сосредоточится на своей цели, не достигнет её. Однако, в других местах, путешественник наоборот должен *не* думать о своей цели. Также, в некоторых частях плана, путешественник должен дать взятку гиду, чтобы сократить время пути. Такова цена гида на Бааторе: она высока, но отнюдь не бессмысленна.

Механус: Здесь существует только одна тайна – суть Лабиринтного Портала, или Лабиринта, как его ещё называют. Это – лабиринт, состоящий из ворот, труб и порталов, которые доставят путешественника в какое-то место Механуса, если странник знает, куда он идет, и если его мышление настроено верно. У того, чьи мозги повернуты в нужную сторону, гораздо больше шансов достигнуть цели, чем у того, чей ум избегает всяческих тангенсов.

Лабиринт – это не простое нагромождение стен. Место, куда ведут врата, меняется в зависимости от того, как и с какой стороны путешественник проходит через них, и от склада ума путешествующего. Все эти параметры важны, поскольку они определяют место, куда ворота выкинут бойца. Если Лабиринт пройден правильно, то рубака получает возможность заставить ворота вынести его туда, куда эти ворота никогда раньше не вели. Всё зависит от знания различных законов Лабиринта.

Гора Целестия: Есть одна хитрость. Во-первых, путешественник получает возможность выбирать путь настолько лёгкий и благоприятный, насколько праведную жизнь он прожил. Только когда рубака узнает, где эта тропа, он сможет попасть на следующий слой Горы. Тогда он может или выбрать новую тропу или всё так же идти по старой. Когда он попадает на следующий слой, он может выбрать еще одну тропу, и т. д.

Путь по тропе нелёгок – пробуйте представить себе совершенную доблесть, совершенную любовь, хоть что-нибудь совершенное. Тем не менее, это намного проще сделать планару, чем проситею. Планар может сойти с тропы, просто покинув план. Проситель не может

так поступить – он будет идти до тех пор, пока не сольётся с силой, которой он поклоняется.

Ахерон: Столкновение и Битва

Первое. Теперь вы в армии.
Второе. Я – командир.
Третье. Если вы не будете подчиняться, я сдеру с вас
Шкуру И сложу её с остальными.
Если вам не нравится такая математика,
просто не делайте так.
-Граног Десятикостный,
Орочий командир

Ахерон – это план сражений, примитивных и без излишеств. Это место, где маршируют армии, а по воздуху летают металлические кубы. Это край зверств и жестокости, последний приют для тех отчаявшихся солдат и героев, которые утратили веру. Это Ахерон, и чтобы в это поверить, нужно всё увидеть своими глазами. Армии, бороздящие кубы вдоль и поперек, группировки, грохочущие по пустошам. Здесь нет любви – только сдержанное уважение. Страннику, чтобы заработать какое-то уважение на этом плане, нужно захотеть заработать какие-нибудь награды, но это будет непросто среди закалённых в боях сердец тех, кто живёт здесь. Это солдаты и наёмники, что продали свои души за мешок серебра. Это глупцы, которые оказались между порядком и злом, так и не сумев сделать свой выбор.
Ахерон – это место, где зло заключено в рамках организованности и порядка. Продвижение по военной службе – вот за что борются эти бедняги. На Ахероне не существует никаких эмоций, кроме тёмных вспышек гнева и ненависти, зависти и ревности. Здесь красота уступает практичности, внешний вид – функциональности. Здесь никто не ценит мечи как драгоценность или произведение искусства: главное – их смертоносность. Это место, где гибнет надежда и уничтожается сострадание.
Каждый слой Ахерона состоит из твердых пород, плавающих по воздуху. Именно на этих парящих обломках и мусоре находятся существа, живущие на Ахероне. Некоторые из этих пород обладают формой кубов, некоторые – пластин, а некоторые – других геометрических тел – всё равно здесь все они называются кубами. Размеры кубов варьируются даже в пределах одного слоя. Одни достигают сотен миль в диаметре, другие – не больше фута. Кубы не висят на одном месте и довольно часто сталкиваются друг с другом, так что существует реальная опасность оказаться между ними. Кубы наносят урон – очень большой – когда сталкиваются со странником. Если глупец видит, что существует такая угроза, то он может залезть в туннель или, если такового поблизости не окажется, укрыться в выбитых кратерах. Если он заберётся в туннель – он спасён, хотя его может немного ушибить в результате того, что его подбросит при столкновении. Если он решил скрыться в трещине, то он должен сделать спас-бросок против смерти, чтобы получить половинный урон. И если бедняга по своей тупоголовости попался между двумя кубами, то от него останется только красная паста.
Размер кубов никак не влияет на их скорость – даже самый большой может двигаться достаточно быстро, чтобы странник оказался в книге мёртвых. Странная вещь, пока странник находится на кубе, ему кажется, что тот висит неподвижно. Только *другие* кубы могут напомнить ему о реальной скорости. Странно, но никто не может сказать, в какую сторону он летит. Ветер не обдувал бы голову странника, если б куб двигался в одну сторону. Это можно отнести к одной из загадок планов.
Кубы изъедены туннелями и пещерами, как червивые яблоки. Туннели однородные и всегда круглые, а пещеры, как правило, имеют форму геометрического тела, в котором

они находятся. Они, по крайней мере, обеспечивают относительную защиту от столкновений. Также они превосходно подходят для того, чтобы спрятать добычу и, возможно, забрать через какое-то время. В действительно больших кубах туннели и пещеры могут служить точками сбора для армий или даже заключать в себе целые крепости. Некоторые туннели идут прямо и пронзают куб насквозь, в то время как другие изгибаются и в тупики.
Хотя глупцы тут сражаются постоянно, здесь нет вечных горячих точек, и они знают это. Они сражаются, потому что сюда их привели для этого, и потому что им еще долго придётся служить на бесконечных пустотах Ахерона. Они сражаются, чтобы побеждать и навязывать свою волю остальным. Немногие понимают, что их усилия бессмысленны и тщетны, что войны, в которых они участвуют, никогда не закончатся.
Ахерон состоит из четырёх слоёв: Аваласа, поля битвы; Талданина, слоя военных отходов; Тинтибулуса, слоя совершенной геометрии; и Окантуса, слоя кружащихся бритв. Каждый слой имеет свои собственные опасности и, как ни странно, свою собственную дикую красоту. Когда большинство людей говорят об Ахероне, они подразумевают Авалас. Это наиболее населенный из всех слоев, несмотря на то, что с первого взгляда он кажется самым опасным. Однако на Аваласе действительно существуют королевства и города, которые фактически все находятся в состоянии войны друг с другом.
Другие три слоя одинаково неприятны во всех отношениях. Однако, как правило, глупцу необходимо попасть именно на них – если ему это удастся, он может встретиться с одной из многих сил, для которых Ахерон стал родным домом. Это гоблинские и орчьи пантеоны, которые завязли в вечных войнах между собой. Есть также восточные человеческие божества, и Ладугуэр, покровитель дуэгаров. Он привёл их на второй слой, где они производят лучшее оружие на Ахероне. Конечно, это оружие создаётся только для последующего использования в битвах Ахерона. Нет постоянной точки, где создавалось бы прекрасное оружие для бессмысленной войны, но часть дуэгарского оружия попадает на другие планы.
Убийцы Милосердия, безжалостные в своих преследованиях нарушителей закона, но считающие себя выше него, имеют большое влияние в Аваласе, первом слое Ахерона. Они не злые, но им известно, что демонстрация силы на Ахероне гарантирует, что их философия будет приниматься везде .
Магия на Ахероне немного искажена, а это значит, что срабатывает только половина заклинаний. В том смысле, что они либо срабатывают, либо нет. Даже если заклинание не даёт максимального эффекта, оно высосет всё, что может из заклинателя. Что-то вроде закона сохранения энергии на Ахероне. То есть, когда один маг приобретает, другой теряет. Правда, никто так и не смог толком объяснить эти слова. Но звучит неприятно. А поскольку это "неприятно" звучит на Ахероне, значит оно истинно.
Второй слой Ахерона, Талданин – свалка мультивселенной. Это означает что всё, что было разрушено или выброшено, в конечном итоге оказывается здесь. Разрушенные здания, разбитые вдребезги гигантские корабли и повреждённые лётательные устройства всех мастей заполняют пространство этих блоков. Ничего из этого не работает, и фактически всё превращено в камень, благодаря длительному воздействию магической природы плана. Иногда живые и, возможно, упрямые создания, оставшиеся в живых после кораблекрушения или в рухнувшем здании, попадают в ловушку коварной магии этого плана и превращаются в холодные статуи.
С оружием и военными механизмами происходит то же самое. Плоды науки, технологии, слепого случая и магии перемешаны в этих огромных полых блоках. Некоторые из них попали сюда недавно, так что они остаются в своём первоначальном состоянии. Некоторые изделия, которые лежали здесь тысячелетиями, конечно, превратились в черную железную руду, которая покрывает каждый куб. Все существа и предметы восприимчивы к кристаллизации в такой материал. Это значит, что существ, превращенных в напоминающий железо камень, может спасти только заклинание

хрустальности, и последующее заклятье *камня в плоть* (в крайнем случае, можно применить *желание*). Предметы, преобразованные таким образом, теряют все свои магические свойства, и возвратить им их первоначальный вид можно только с помощью *рассеивания магии*. Это немного рискованно, однако многие князьки хотели бы заполучить некоторые из этих древних механизмов в качестве новых военных игрушек. А еще лучше забрать то, что ещё не успело окаменеть: в таком случае требуется только небольшой ремонт, перед тем как отправить это в непрекращающуюся битву.
Ржавые драконы, юголоты, блейдлинги и прочие существа, живущие на Ахероне, разумеется обладают иммунитетом к превращению в камень. Остальные существа, вроде модронов, баатезу и архонтов, рискуют своими жизнями, когда ищут материалы в мусоре Аваласа, поскольку у них нет такого иммунитета. Таких созданий там стоит уже более чем достаточно в качестве немого доказательства тому, насколько рискованно искать "сокровища" на Талданине. Истина в том, что все, кто превращён в камень, остаются живыми; если такое с ними произойдет, то они будут находиться в кошмарном полумёртвом состоянии, поскольку окаменевший глупец не сможет воспользоваться даже своими магическими или интеллектуальными способностями для того, чтобы спасти себя. К настоящему времени, те, кто попались в эту ловушку, должно быть, уже спятили.

Рудники Марселлина
(Место)

Убийцы Милосердия!
Постойте!
Разве мы нарушили какие-то законы?
– маг-прайм
который не смог
добраться до цели

Места, где можно покопаться в мусоре, рубака может найти на втором слое Ахерона, Талданине, где угодно, но одно из них особо выделяется: Рудники Марселлина. Эти известные рудники – кладезь артефактов, магии и странных, украшенных драгоценными камнями механизмов. Кучи спеллджаммеров, гигантского оружия и паровых повозок рассеяны повсюду. К сожалению, большая их часть из них была превращена в глыбы твердого черного железа; но даже в этом случае видны их части, и любопытный рубака мог бы собрать их для кузнецов и каменщиков в единую картину, чтобы создать копию оригинала. Досадно, что большинство бумажных планов сами превратились в чистые листы железа.
Суть рудников в том, что они на самом деле являются рудниками. Рудники Марселлина, кажется, ежедневно производят новые материалы; никто не знает, откуда прибывает это барахло, хотя Атар подозревают, что каждое прочитанное заклинание *дезинтеграции* просто выбрасывает "дезинтегрированную" цель в рудники. Рудники пронизаны тысячами шахт и завалены горами железных балок – отходов от разработки рудников. Самая великая тайна Ахерона – какие шахты ведут к внутренним пещерам: тем, которые отзываются эхом; полым пространствам, заполненным сокровищами со всей мультивселенной. Большая часть шахт – это тупики, обитые железом оптимистичными искателями; они населены падальщиками, хищниками и преступными группировками. Банды оккупировали круглые шахты – для странника это значит, что нет ничего хорошего в том, чтобы оставаться здесь слишком долго, поскольку он может запросто превратится в железную руду.

Каждый рубака, путешествующий среди кубов, знает, что шахты ведут к множеству драгоценнейших сокровищ. Конечно, эти сокровища не могут обойтись без охраны. Таким охранником стала Койрозис, древняя ржавая драконiха. Койрозис ненавидит модронов, которые постоянно рыщут в мусоре и раскладывают его в аккуратные кучки, поэтому она иногда нападает на работающих модронов и партии сборщиков. Но больше всего она ненавидит тех, кто ворует из рудников, поскольку она считает эти сокровища своей личной собственностью.
Убийцы Милосердия попытались завербовать Койрозис, правда, с незначительным успехом. В результат этого, патрули Убийц Милосердия часто проводят зачистки в рудниках, выискивая сбежавших преступников и нарушителей. Когда патруль начинает движение, слова разлетаются по шахтам, будто живые – здешние бедняги обычно стараются держаться вместе и скрывать своих людей; никто не хочет попасться к Убийцам Милосердия. Конечно, бывает и так, что один или два рта закрываются, и пойманных бойцов тащат обратно в Ворекан, крепость Убийц Милосердия, находящуюся на первом слое. Рудники стали прибежищем для преступников, находящихся во власти жадности глупцов, так что грабежи и воровство здесь обычное дело.
Некоторые груды вздымаются ввысь на сотни футов, а некоторые блоки весят сотни тонн. Существа, роющиеся в рудниках, довольно сильны, иногда даже сильнее представителей сил, посланных для того, чтобы уничтожить этих существ. Даже силам дварфов, как говорят, когда-то понадобились землеройные машины Ахерона для своих странных целей. С тех пор прошло много времени, однако здесь осталось царство Хаммергрима, являющееся остатком владений дварфов.
Рудники стали домом для особой разновидности мусорщиков, очень конкурентоспособных и стремящихся уничтожить всех беглецов и нарушителей. Те бедняги, которым повезло настолько, что они избежали когтей чудовищ, сразу всем рассказывают о таком инциденте. Видите ли, рудниковые чудовища являются такими известными благодаря развитой репутации, а репутация развивается тогда, когда пропадает один из бедолаг, и только груда костей и внутренностей отмечает то место, где он исчез. Природного слуха рудникового чудовища достаточно, чтобы, не выходя из туннеля, оно могло узнавать обо всех, кто входит в рудник.
В рудниках также обитают и другие существа. Благородные дао иногда приходят сюда во время длинных паломничеств от своего дома в Великой Унылой Впадине на Элементальном Плане Земли. Дуэгары и модроны сражаются со смертью среди раздробленных останков древних эпох. Дуэгары надеются обеспечить себе будущее благодаря железным осколкам. Зачем сражаются модроны – неизвестно.
Среди опасностей, кроме засад и воровства, в рудниках процветает предательство, поскольку они превращают в чёрное железо все, даже внутреннюю сущность. Жизнь здесь, в Рудниках Марселлина, еще опасней жизни на Аваласе. Глупец, который хочет покопаться в мусоре, несмотря ни на что, может считать, что его предупредили. Статуи, заполняющие туннели – явное доказательство тому, что слишком много бедняг считали себя вправе таскать всё, что угодно, из рудников.
Ты, наверное, скажешь, что Река Стикс течет на Ахероне беспорядочно, поскольку не существует устойчивой тверди, по которой она могла бы простираться. Что ж, это не совсем верно. Такое место существует, куб Реичтмирка на Аваласе, и этого в принципе достаточно. Реичтмирк не является царством, поскольку там нет ни одной силы, но это важное место на Аваласе, ведь там находятся город Меск и оловянные воды Стикса.
Это значит, что Реичтмирк – превосходное место для баатезу или танар’ри, если учесть то, что они хотели бы прибыть в Ахерон для вербовки или превосходной тренировки отрядов. Это также означает, что в Реичтмирк очень хотят попасть те, кто мечтает покинуть Ахерон без всяких проблем.
Путь, проложенный Стиксом, таков: он опутывает все шесть сторон массивного куба, словно сетка черных, как вино, вен. Река имеет одинаковую ширину и глубину (точнее

330 футов), собственно, как и везде. Однако на Реичтмирке есть одна особенность, которая не проявляется в других частях Стикса: здесь странник может выяснить, куда он попадёт в конечном итоге, когда он заходит на борт лодки. Но, разумеется, он все равно должен будет заплатить марраэнолотам.
На других планах глупец должен догадываться, куда его доставят. На Ахероне же, на каждой из сторон куба река впадает только в одно место, а поверхность куба обрела некоторые признаки пункта назначения. Поэтому сторона Реичтмирка, ведущая на Баатор, похожа на упорядоченную помойку логики, в то время как противоположная сторона (которая, естественно, ведет в Бездну), хаотична и неорганизованна, со змеиными деревьями и остальной флорой, растущей на этой несчастной земле. Остальные стороны куба приведут глупца на Карцери, Геенну, Лимбо и Пандемониум. На этих сторонах происходит то же самое. Когда река протекает по ребру блока, она не отрывается от него, а течёт дальше, по другим граням, и доходит прямо до соответствующего плана. Конечно, глупец, использующий Стикс для путешествий на Ахероне, может выбрать, на какой из шести планов он попадёт, но только марраэнолоты, плавающие по Стиксу, знают путь к Ахерону.

Меск
(Город)

Есть только один город на Реичтмирке (для тех, у кого хватило сил добраться сюда, если им нужен Стикс). Это неприятное местечко под названием Меск, с тысячным населением, дружелюбным ровно настолько, насколько этого требует закон. Меск удобно расположился в трещине на поверхности куба, и ряд его доков продолжается до места, где Стикс начинает течь по ребру. Меск находится в ржавой долине, где повсюду витает запах окисленного металла.
Люди зарабатывают на жизнь, занимаясь рыбалкой на Стиксе, вылавливая склизких рыбоподобных чешуйчатых существ из загрязненной реки. После долгой готовки рыбу даже иногда можно есть, хотя она обычно ловится ради чешуи, которую можно использовать вместо тонкого металла. Мескеряне торгуют чешуёй и кусочками рыбы с другими кубами, закупая те ресурсы, которые не могут быть найдены на Реичтмирке. Они также берут скромную плату за посещение доков; естественно, её платят пассажиры, а не лодочники.
Владыка Меска – невысокий, стройный мужчина с копной светлых волос. Он держится у власти благодаря магии и физическому и ментальному принуждению. Некоторые говорят, что он узнал свои заклинания от баатезу. Другие не соглашаются, рассказывая истории о том, что он – сам баатезу, и, управляя горожанами таким способом, он сможет забрать их по одному в Баатор. Конечно, нет никакого способа это проверить, поскольку Эндал никому не позволяет – даже из простого любопытства – делать то, чего он делать не просил. Ему одиноко на верхушке, тем более на Ахероне, но лучше быть одиноким, чем мертвым.
Закон Меска прост: смейся – и получишь веревку. Разногласия между горожанами разрешаются Эндалом, являющимся посредником между ними. Даже если он ошибается – он прав; в городе нет ни одного глупца, сумасшедшего настолько, чтобы бросить ему вызов. В основном, споры возникают по делам рыболовства или вмешательства в корыстных целях. Независимо от того, является ли это серьезным нарушением или нет, Эндал обычно объявляет смертный приговор для одного из этих двух антагонистов. В Меске легко сохранять мир.
Городским жителям разрешается немного независимости, которая, вероятно, держит жителей вместе – если бы у них не было и её, они, скорее всего, поубивали бы друг друга. Их также держат в узде: пока они находятся в городе, Эндал не допускает никакого инакомыслия. Он ничуть не раскаивается в убийстве тех, кто пошёл против его желания, и

обычно запугивает тех, кто мог бы высказаться о своих проблемах ему. Хотя они хотели бы видеть его повязанным, они не смеют поднять и палец. Кроме того, любой, кто мог бы его заменить, вероятно, оказался бы ещё хуже.

Аркадия: Милосердный Порядок

Нам никогда не помешает
пара лишних бойцов в нашем ополчении
-Клайн Брейкэл,
Лидер патруля Гармониума

Хотя это – план порядка, со сдвигом к добру, Аркадия порождает почти столько же вражды, сколько Асгард. Силы, живущие на Аркадии, имеют несколько отчетливых определений того, чем являются закон, нейтралитет и добро и большая их часть стремится вбить эти определения в головы всем остальным.
На этом плане упорядочено буквально всё. Его сады заполнены деревьями, растущими абсолютно ровными рядами, причём без всякой посторонней помощи. Его луга заполнены травой, которая всегда одной высоты, не вырастая выше или ниже, и очень напоминая лужайку какого-нибудь богатого глупца. Его реки текут прямо и поворачивают только под прямыми углами. И его животные хотят делать только то, что они могут сделать для общего блага плана. Лисы охотно сбрасывают свой серебряный мех. Гуси выстраиваются в ряд, для того, чтобы их зарезали. Даже пчелы не нападают на того, кто посягнул на их мёд, если глупец законно-нейтральный или добрый.
Аркадия – место, где всё регулируется строгим порядком. Даже сезоны чётко ограничены: четыре сезона, по три месяца каждый и по 27 дней (или три раза по три раза по три) в каждом. Сезоны сменяются резко, а не постепенно. День и ночь сменяются также, и управляются Сферой Дня и Ночи. Сфера – это идеальный шар, располагающийся на вершине самой высокой горы Аркадии, и она вращается, чтобы дарить жителям 24-х часовые сутки. Нет ни рассвета, ни сумерек; есть только два этих состояния. Ночь приходит прямой линией, рассекающей поля, и несущей за собой пелену звезд. День прибывает так же быстро, заполняя небо яркой синевой. Тем, кто попал в Аркадию впервые, не помешало бы закрыть глаза, когда их накроет разделяющей линией, если странник не хочет видеть перед собой в течение нескольких минут одни только пятна.
Дороги, пересекающие всю Аркадию – это очень хорошая вещь, учитывая, что эйнхериары (ополчение плана) проявляют некоторое любопытство в отношении тех, кто не придерживается определённой дороги. Те, кто не используют дороги, в основном являются хаотичными странниками – в таком случае им будут не очень рады на Аркадии – или они надеются скрыть что-то, в результате чего им будут рады ещё меньше.
Уже говорилось, что на Аркадии существует три слоя. Однако это продолжалось до тех пор, пока не был утрачен первый слой, так как жители Аркадии не очень хорошо следили за законными чужеземцами. Они вышвырнут любого, кто пробует пройти через ворота, и при этом не проявят особой вежливости.
Никто не знает, почему жители Аркадии настолько бдительно охраняют второй слой. Говорят, что много лет назад страннику все еще разрешалось свободно путешествовать между слоями (при наличии соответствующего мировоззрения). Теперь же мироходцу фактически невозможно зайти дальше первого слоя. Но ещё труднее, после постоянных путешествий по Аркадии, не озадачиваться с каждой минутой всё больше и больше – и не раздражаться.
Те, кто живут на Аркадии (независимо от того, являются ли они просителями, планарами или силами), склонны быть немного фанатичными в своём стремлении сделать мир таким,

каким он должен быть. Они просто вне себя от счастья, когда индивидуум жертвует собой ради коллектива, и жители Аркадии хотят видеть, что люди готовы на такую жертву. Все жители Аркадии мечтают пожертвовать собой ради спасения других; они не видят ничего преступного в том, чтобы пасть, защищая добро.
Просители Аркадии обладают различными обликами и размерами. Нет никаких ограничений, вроде высоты, веса, возраста, пола, расы или подрасы. Несмотря на внешние различия, аркадианские просители имеют весьма схожую философию: они – фанатики в отношении сохранения своего плана таким, какой он есть, и большая их часть рано или поздно присоединяется к эйнхериарному ополчению, .
Людям, не являющимся законно-добрыми, лучше бы отказаться от посещения этого плана. Хаотично-добрых странников терпят, пока они соблюдают законы. Нейтрально-добрым советуют побыстрее заканчивать со своими делами и уматывать. Все остальные нейтральные путешественники сопровождаются к ближайшим воротам, а тех, кто стоит на тропе зла, атакуют немедленно, без всяких вопросов. Так что, если странник не законно-добрый и не имеет магических средств, которые могут скрыть его ауру, ему лучше всего не появляться в Аркадии.
Кроме того, поговаривают, что здесь очень скучно – слух, пущенный одной из сил, правда, неизвестно, какой именно. Наиболее известные силы Аркадии это Клангеддин Сребробородый и Реокс дварфов: Мериадар полукровок; Ра и Осирис, разделяющие царство Гелиополис с Исисом и Хорусом; Изанами и Изанаки, силы земель и сотворения; Лю Хсинг, покровитель бюрократов; и Азут с Торила. Силы вообще не ссорятся друг с другом, даже при том, что каждый имеет собственные представления о том, какими способами лучше всего достигнуть общего блага. Конечно, это не означает, что их представители и последователи не могут сражаться, но силы пытаются не допустить этого. Лучший способ достигнуть общего блага – работать вместе; философия, которую проповедует фракция Гармониум.
Интерес Твердолобых к этому плану уже всем известен, и ничего из того, что они говорят, не может скрыть его. Они стремятся к "Великому добру для великого множества", идее, которую здесь поддерживают довольно многие; удивительно, но представления Гармониума о том, что есть добро, очень близки к аналогичным представлениям аркадианцев. Они и вправду неплохо уживаются.
Существует несколько вещей, которые должен знать странник о магии на Аркадии, и ни от кого – даже от Гармониума – он, скорее всего, не узнает эту информацию, так что слушайте внимательно. Самая важная вещь, которую должны знать все об аркадианской магии – это то, что для произнесения заклинания требуется вдвое больше времени, чем обычно, независимо от самого заклинания или того, кто его произносит. Также существует множество заклинаний, которые не подействуют, если они произнесены заклинателем исключительно в личных целях. Это план общего блага, поэтому маленькая группа добрых существ не может применять вредоносную магию к большой группе добрых существ. Если это большая группа злых существ – прекрасно. Иначе, забудьте о таких заклинаниях.

ГЕТТО
(Город)

Знатоки знают, что на Аркадии существуют убежища – места, скрытые от любопытных глаз просителей и патрулей эйнхериаров, где странник может расслабиться и отдохнуть от постоянных попыток вбить его в землю. Конечно, этих убежищ немного, и расположены они далеко друг от друга, поскольку жителям Аркадии не очень нравится тот факт, что существа могут приходить и расхаживать по Аркадии, так что местные жители, как правило, выживают такие места.

Одним из таких убежищ является Гетто. Оно, однако, существует дольше остальных, поскольку скрывается между двумя горами в изолированной долине на первом слое. Вблизи располагается озеро, обеспечивающее Гетто пресной водой; оно наполняется водой благодаря ручьям, стекающих со снежных гор. Кроме того, окружающие город просторы заросли густым лесом, который скрывает это место от любопытных исследователей. Кроме того, предположительно, Гетто является осколком царства Мериадара. Для тех, кто не знает, Мериадар – это бог гуманоидов, не являющихся злыми. Для мудрых знатоков скажем, что Аркадия вполне логично поступила, разместив здесь Гетто, поскольку Мериадар больше предпочитает мир, чем войну.

Мериадар также подчеркивает важность верующих, от которых он не зависит; так любой, кто сюда попадает, может поклоняться кому угодно. Гетто готово в любой момент сорваться с места и переместиться в мгновение ока – на всякий случай, если вдруг это место окажется ненадёжным. Кто знает, когда могут появиться патрули Аркадии, чтобы выгнать этот город и всех его жителей с данного плана?

Однако, правитель города, Эннис Сэймин, не использует абсолютную веру в Мериадара, чтобы защитить город от таких патрулей. Это, возможно, объясняется его положением у силы: Эннис кроме всего прочего является высшим священником Мериадара. Эннис – гибрид орка и огра, приблизительно 7-ми футов высотой. Его лицо, несмотря на глупый и жестокий вид, скрывает острый ум и интеллект гения. Он не скрывает своих умственных способностей, однако, знатоки понимают, что острое слово иногда является лучшим способом подавить предубеждения и ненависть. В другое время, он с радостью продемонстрировал бы таким же идиотам, что внешность – это ещё не все.

Гетто насчитывает приблизительно 5000 постоянных жителей; почти все они живут в палатках. Три четверти всего населения – люди, но все они – добрые или хотя бы пытаются стать таковыми. Оставшаяся четверть состоит из существ, столкнувшихся с аркадианскими патрулями, или зарабатывающих на жизнь защитой тех, кто нуждается в защите.

В центре располагается рынок, так что все палатки установлены вокруг него. Хотя на нем можно увидеть в основном товары ручной работы жителей, иногда здесь можно найти и предметы другого рода. Говорят, что в Гетто вместе с остальными предметами выставляются на продажу артефакты. Скрытые под маской обычных безделушек, эти предметы иногда лежат в течение многих столетий, прежде чем их вновь найдут. На Аркадии, как всегда, нельзя судить о сути по внешнему виду.

Услуги, доступные в Гетто, в действительности зависят от того, кто в данный момент живет там. Изредка бродячий кузнец (которого прозвали Скитальцем) останавливается в городе, хотя он делает чаще, чем где-нибудь еще. Он обычно появляется в Гетто лишь тогда, когда он слышит о том, что понадобились его услуги. Есть также волшебник значительной силы (прозванный Серебряным Магом), путешествующий с беженцами. Существа приходят и уходят из Гетто. То, что появилось там однажды, во второй раз уже не появится.

Гетто, в отличие от Аркадии, по-настоящему оживает ночью, в то время как днём оно дремлет – в противовес типичной аркадианской жизни. Отчасти это объясняется тем, что большинство патрулей уходит домой, а частично тем, что гуманоиды Гетто намного лучше видят ночью. Хотя люди есть там всегда, город наиболее интересен в ночные часы. Любой, кто хочет иметь какие-то дела с существами из Гетто, должен составить план, по которому он сможет попасть в город, так как аркадианские патрули не позволят ни одному глупцу разгуливать ночью, пока они не найдут это место.

Гетто – довольно весёлый город, хотя здешние жители почти всегда нетерпеливы. Их настолько часто выселяли из их домов, что они не имеют никакого желания переселяться снова. Они не будут прибегать к насилию, чтобы защитить свой дом, так как это основной путь к перевербовке других аркадианцев, но, можно поспорить, что они не будут спокойно стоять при очередном вторжении эйнхериаров.

Баатор: Ложь и Разврат

Я вам просто скажу,
что предпочитаю быть сожранным гористро,
чем иметь какие-то дела с баатезу.
-Мудрый планар

Баатор, Девять Кругов Ада, Зловонная Яма – как бы рубака не называл этот план, он остаётся одним из тех мест мультивселенной, куда он не захотел бы попасть. Эти Девять Кругов стали домом для абсолютного, беспощадного зла, где самое незначительное нарушение закона может подвергнуть дух странника таким пыткам, которые он не смог бы и вообразить. Зловонная Яма также является домом баатезу – возможно, самой злобной расы, которую когда-либо видела мультивселенная. Они с радостью готовы показать глупцу, почему Девять Слоев Баатора относятся к местам, которых больше всего боятся.

Единственное, что можно посоветовать глупцу, который хочет посетить Баатор: НЕ ДЕЛАТЬ ЭТОГО. Баатор не подходит для осмотра достопримечательностей или встреч интересных людей. Сама земля имеет зачатки злого интеллекта. Если прибавить к этому злобных обитателей, то можно понять, что в этой игре не сможет выиграть ни один бедняга.

Каждый из девяти слоев имеет свои опасности и ловушки. Любой, кто настолько безумен, чтобы посетить Баатор, узнает о них всё, и, возможно, у бедняги будет достаточно времени, чтобы помолиться перед смертью.

Баатор похож на перевернутую вверх ногами гору. Девять слоев (или три раза по три; помните Правило Трёх?) расширяются к верхним областям Баатора и сужаются, когда странник спускается вниз к Нессусу, девятому слою. Река Стикс течет через три слоя, но быстрее всего на Стигии, пятом слое. (Всех, кому нужно пробраться к Стиксу, мы предупредили.) Вот эти девять слоёв, если считать сверху: Авернус, Дис, Минаурос, Фиегетос, Стигия, Малболг, Маладомини, Кания и Нессус. Большая их часть уже описана, но информации относительно Нессуса недостаточно, поскольку этот слой является местом встречи Темной Восьмёрки, смотрителей Кровавой Войны.

Ни один бедняга, находящийся в здравом рассудке, никогда не захочет посетить эти Девять Кругов. Даже самый бесшабашный псих с Пандемониума имеет достаточно мозгов, чтобы не приближаться к Баатору. Но если путешествующему по планам глупцу вдруг взбрело в голову осмотреть здешние достопримечательности, мы надеемся, что после прочтения этой главы он передумает... хотя, есть город, где боец, вероятно, может считать себя в безопасности, если его пребывание в Бааторе юридически разрешено, и если он сможет это доказать. Он называется Темный Шпиль и расположен неподалёку от Проклятых Ворот Костяной Клетки. Они, пока что, располагаются во Внешних Землях, до тех пор, пока их не поглотит Баатор – непосредственно план, а не его силы или жители. Подробней о Темном Шпиле вы можете прочитать на следующих страницах.

Вопреки распространённому заблуждению, на Бааторе живут не только справедливые баатезу. В руинах Темного Шпиля обитает множество сил и их просителей, держащихся вместе, кроме того, здесь могут встретиться оставшиеся планары. Иногда на плане появляются торговцы, рискующие своими душами для того, чтобы поторговаться с баатезу и заработать невообразимые деньги. Многие стремятся сделать это, но благоразумному рубаке лучше держать свои дела при себе. Заключать какие-то сделки на Бааторе – это отличный способ попасть в книгу мёртвых.

Из известных сил, обитающих здесь, можно отметить Баргривьека из пантеона гоблинов; его врага (и врага почти всех здешних сил) Куртулмака кобольдов; Секолах сахуагинов; Сета из египетского пантеона; Гекату греческого пантеона; Такхизис с Кринна и Тиамат из пантеона злых драконов. Эти силы имеют здесь своих просителей в виде теней, которые обычно сохраняют свою человеческую форму, хотя иногда им дают новую форму, зависящую от их силы. Бывает, что тени забредают далеко от своей силы, или их похищают и убирают. Если они оставят своё царство, они попадут в мир боли, поскольку тени – любимая игрушка для пыток баатезу.

На Бааторе есть и другие просители, и они – в большей или меньшей степени – мясо для баатезу. Это ларвы и лемуры, тучные существа, чьи души были запятнаны злом их сердец, когда они попали в Девять Кругов. Эти существа – кирпичики для армии баатезу. Всякий раз, когда высшим рангам иерархии баатезу требуется пополнение, из лемуров случайным образом выбирается кандидат для повышения в спинагона, слабейшую форму баатезу.

Некоторые говорят, что баатезу еще хуже, чем танар'ри. Трудно поверить, но это вполне может быть правдой. Танар'ри страстны, полны пламенной ненависти и пытаются вырвать кишки у глупца, как только его увидят. Но баатезу пошли ещё дальше. Они уговорят беднягу продать свою душу за какую-то глупую смертную безделушку, а уже потом вырвут его кишки.

В то время как торговля танар'ри основана на эмоциях и немедленном вознаграждении, баатезу воздействуют на более интеллектуальные пороки, вроде гордости, жадности и власти. Они подпишут контракт с любым глупцом, который им попадётся, и горе тому бедняге, что соглашается на их условия – и ещё горше тому бедняге, который думает, что сможет обойти соглашение! Баатезу заключали сделки, когда большинство миров Прайма ещё не остыли от жара, создавшей их; они узнали почти все лазейки. Возможно, Законник в силах перехитрить баатезу, но фракция, достаточно изучившая законы, не будет пытаться сделать это.

Баатезу имеют такую же строгую иерархию, как архонты и модроны, но их ранги не так чётко обозначены. Иногда демона могут понизить в должности к более низшей форме прежде, чем кто-то сможет занять его место. Они всегда пытаются выставить себя с лучшей стороны, пытаясь впечатлить старших, для того, чтобы продвинуться, и они сделают всё, чтобы избежать неприятностей с законами баатезу и подняться на следующую ступень. Видите ли, баатезу изо всех сил пытаются продвинуться, поскольку так они смогут попасть туда, где причиняют боль они, а не им.

Вообще, низкоуровневые баатезу являются жестокими и глупыми. Те, кто проявляют хоть какие-то зачатки интеллекта, находятся на более высоких уровнях. Среднеуровневые демоны все еще жестоки, но они, куда вероятней, поиграют с мозгами странника, прежде чем нанесут ему физический урон. Самые высокие ранги баатезу пытаются действовать исключительно через психологию; по иронии судьбы, они также сильнее всех остальных в бою.

Любопытно, что магия иллюзий отлично работает на этом законном плане, хотя дикая магия здесь практически бесполезна. Возможно, так происходит, потому что обман стал настолько неотъемлемой частью жизни Баатора, что баатезу просто необходимы такие заклинания. Правда, это только короткий отрезок дороги здешних сюрпризов – магических и не только.

Темный Шпиль

(Город)

место что это Не
думаю нравится мне

– Рубикс, ХаоситекТ.
после посещения девяти кругов.

В Темном Шпиле верят в одну истину: сила управляет всем. Прячься от тех, кого не можешь уничтожить, и сокрушай тех, кого можешь. Можно поспорить, что житель Темного Шпиля будет следовать за рубакой, как гиена за добычей.
Темный Шпиль стоит последним в длинном списке привратных городов, поглощённых Баатором. Этот разрушенный город теперь пропитан интригами, ненавистью и ревностью. Огонь сжёг дотла большую часть города, а грабежи разрушили остальное. Оставшиеся в живых после перемещения из Внешних Земель в Баатор прячутся в щебне, охотятся за любыми ценностями, которые могли остаться в руинах, и ожесточённо сражаются за всё, что они найдут.
Формальный правитель Темного Шпиля – Лорд Альфредо Мазиллик. Он был главой города по ту сторону Проклятых Ворот, и баатезу позволяют ему править и по эту – цена, которую он требовал взамен оказания помощи по перемещению этого города на Баатор. Но Мазиллик оказался в разрушенном аукционном зале, поскольку, как он считает, баатезу предали его остальной частью соглашения. (Что не совсем верно; Мазиллик просто забыл прочитать мелкий шрифт, идущий внизу договора). Он почти не управляет городом, если не считать наблюдения за городом через разрушенные стены зала. Лакеи оставили его, и он сидит один в Большом Зале, раздумывая о своих провалившихся планах.
Ни один глупец Темного Шпиля не хочет брать на себя вину за судьбу города, говоря, что были другие странники, грехи которых подтолкнули город к краю. (Интересно, доказывает ли эту точку зрения тот факт, что жители Темного Шпиля, в основном, дружелюбны к путешественникам, или же они просто пытаются таким образом искупить свою вину?) Тех, кто сознался в своих злодеяниях, уже давно забрали баатезу. Говорят, что эти люди были убиты и превращены в лемуров, но, скорее всего, баатезу заставляют их склонять людей в Костяной Клетке к порядку и злу.
В Темном Шпиле нет ополчения, хотя по улицам маршируют многочисленные отряды, по четыре абишая в каждом. Отряды преследуют нарушителей трех видов: 1) тех, кто не может доказать законность своего пребывания в Бааторе, 2) тех, кто не поклялся в верности Бэлу (военачальнику армий Авернуса), 3) и тех, кто не заплатил долги абишаям-торговцам. Бедняг, которых находят абишаи, забирают для "приятной беседы". Очень немногие возвращались после таких разговоров целыми и в здравом рассудке. Большинство возвращаются с клеймом Бэла на теле и душе. Если странник предлагает заплатить или поклясться в верности, его обычно не наказывают сильно – у него остаются целыми конечности, его не заклеймят калёным железом, и он останется в здравом уме. В целом, неплохой обмен, а?
Некоторые торговцы (несчастные дураки) сделали Темный Шпиль своей базой: они оставляют свои изделия и товары здесь, в то время как сами путешествуют по остальной части плана, заключая сделки с демонами. В Темном Шпиле есть несколько магазинов, продающих в основном снаряжение для выживания на более нижних слоях. Маленький секрет: спросите у торговца насчет гарантии на снаряжение и увидите, как он, спотыкаясь и падая, побежит в заднюю часть магазина, чтобы показать вам свой лучший товар. Здешние торговцы принимают в качестве оплаты драгоценные камни и золото, если они находятся ближе к Внешним Землям, или же услуги и души, если они занимаются торговлей в глубине Баатора. Баатезу достаточно хорошо относятся к драгоценным камням, но они больше предпочитают нематериальную валюту.
По слухам в Темном Шпиле появилась маленькая группа сопротивления. Неизвестно, кем являются её члены, или где они прячутся: неизвестно даже, правда это или нет, но владык баатезу, кажется, это волнует достаточно сильно. Ополчение проверяет даже порядочных

горожан (или порядочных по меркам Баатора). Никакие уловки не смогут помешать баатезу придраться к страннику в настоящее время, и тот, кто попробует посмеяться над ополчением, будут быстро выслежен и жестоко наказан.
Жители Темного Шпиля заново отстроили некоторые из разрушенных таверн. Там они шепчутся о шумихе, растущей возле ворот, около которых начали сосредотачиваться баатезу. Местные жители полагают, что это означает одно из двух: либо Темный Шпиль вернётся на Внешние Земли, либо Костяная будет поглощён Авернусом, первым слоем Баатора. В любом случае, это вероятно предоставит шанс вернуться во Внешние Земли тем, кто живет в Темном Шпиле.

Сад

(Место)

И тогда я ему говорю:
"Да, ну и что, что ты исчадие ада?"
– Даргаш Злополучный.
Группе слушателей в Темном Шпиле

Баатор полон уродства и ненависти, верно? Ничто не может оправдать существование этого места (кроме как суровое испытание для порядка и зла), правильно? По крайней мере, так говорят. Как, тогда, странник может объяснить существование Сада, скрытого глубоко в Авернусе?
Несмотря на его отдалённость от других приметных мест первого слоя, вроде Реки Крови, Колонны Черепов или Темного Шпиля, Сад все равно привлекает порядочное количество мироходцев, находясь вдали от проторенных троп. Существует версия, что Сад является безопасной областью посреди Авернуса – местом, куда баатезу боятся забредать.
Что такое Сад? Пятно красоты на отвратительной местности первого слоя? Место, где обычные законы Баатора не действуют? Да, и не только это. Здесь деревья вздымаются ввысь, соперничая с деревьями Арбореи, а кусты стонут под грузом ягод. Известно, что путешественник может в одиночку прожить многие недели, питаясь только этими ягодами. К сожалению, ягоды дают небольшой усыпляющий эффект, так что было бы не очень мудро есть их слишком много за один раз, но в общем, как говорят, они очень неплохи.
Сад пронизан извивающимися ручьями с ивами, тянущими свои ветви к ясной, чистой воде. Здесь есть немного болот и холмов, так же как и широких озер, отражающих красное мерцание неба Авернуса. Деревья всех форм и размеров растянулись по окрестностям, а их плоды и цветы висят так низко, чтобы их можно было достать. Ароматы расцветающих цветков заполняют воздух. Гудение насекомых может погрузить странника в приятный сон без сновидений, а трель птиц может разбудить и взбодрить его. Говорят, что чем чаще люди путешествуют в Сад, тем дольше приходится до него добирается. Это значит, что люди с каждым днём всё больше рискуют потерять этот рай среди Девяти Кругов Ада.
Ни для кого не секрет, что Сад – это то место, куда странник может сбежать, если орды Бэла наступают ему на пятки, или если он разозлил просителей Драукари. Сад примет всех, и они могут оставаться там столько, сколько им захочется. По Саду постоянно блуждает кто-то, очевидно довольный своей судьбой, поскольку он не будет греметь шкатулкой с первым встречным. Странник может даже наткнуться на заблудившегося баатезу, но демоны всегда судорожно пытаются выбраться из Сада как можно быстрее и самой короткой дорогой, которую они смогут найти, так они, вероятно, думают, что

попадут в книгу мёртвых, если останутся здесь слишком надолго. Кто знает – может это и так?
Внутри Сада присутствует интересный эффект – любое насилие становится невозможным. Нет никакого способа напасть здесь на кого-либо, физически, ментально или магически. Всё, что предназначено причинять вред не будет действовать, и это так. Это может быть той причиной, по которой демоны избегают этого места. Хотя, конечно же, это может быть и не так. Однако это придает сильное чувство уверенности бойцам, выбирающим этот путь – если страннику ничто не угрожает, зачем тогда о чём-то волноваться? Все земные потребности можно удовлетворять прямо в дороге, потому что не нужно искать, где бы пополнить запасы продовольствия, воды, или место для ночлега. Все, в чем странник может нуждаться, есть здесь. Рай, не правда ли?
Люди счастливы здесь, в Саду, возможно, даже слишком счастливы. Время от времени, кажется, что странник, виденный здесь буквально день или два назад, исчез. Это, как правило, один из тех глупцов, которые кажутся наиболее счастливыми – с остекленевшими глазами они больше похожи на безумцев, чем на мироходцев. Большинство посетителей Сада полагает, что бойцу просто надоело это место, и он отправился в другие места Баатора, или, возможно, он нашел способ добраться домой. Никто не может и помыслить об убийстве, поскольку насилие не может быть совершено внутри Сада.
Исчезающие бедняги всегда являются одиночками, и когда они пропадают, то после них остаётся б*о*льшая часть их имущества. Это может быть груда вещей, лежащая у дерева, или аккуратно притаившаяся на краю озера. Однако, никто не смог найти признаков самого странника. Следы образуют короткую дорожку, а затем обрываются, как будто глупец сквозь землю провалился. Люди, проверяющие озера, ничего не находят – если безумец утонул, то труп должен был погрузиться в ил у основания озера, потому что никто так и не смог найти кости.
Большинству бойцов, которые, как ни странно, побывали в Саду, любопытно, почему это место находится прямо в середине Авернуса? С одной стороны, если это место красоты и покоя, то, что оно делает на Бааторе? Разве изверги не должны были давно уже разрушить его, если оно приносит утешение? И почему они так охотно позволяют рубакам приходить сюда?
Есть множество теорий относительно предназначения Сада, хотя, всё же, ни одну ещё не смогли проверить. Некоторые мыслители говорят, что Сад был предназначен для того, чтобы убаюкивать мироходцев, придавая им ложное чувство безопасности, чтобы те стали легкой добычей баатезу. Другие говорят, что сам Сад – гигантское живое существо, которое кормится выборочно для того, чтобы не спугнуть свою добычу. Так говорят хулители Сада, объясняя многочисленные исчезновения тех, кто находился в глубине Сада.
Естественно, баатезу ссылаются на незнание истории происхождения Сада и причины его существования, и нет ничего, что может выудить ответ из них. Возможно, на этот раз, они говорят правду, но те, кто знают баатезу, считают, что есть что-то более зловещее в устройстве этого места.
Как и почти всё на Бааторе, суть Сада – это очень сложная головоломка, и единственный разгадать эту загадку – исследовать её лично. Многие пытались сделать это, но ни один странник, пока, не преуспел. Кто знает? Это может оказаться просто красивым местом, построенным для защиты от грабежей демонов, свободного от злобы и пятен порока.

Да, конешноссссс!
Абсолютно свободного от
Злобы и пороков...
– Неизвестный наблюдатель

Механус: Абсолютно Беспристрастный Порядок

Противо законно говорить, что
мы слишком строги.
Вы арестованы.
– Сержант Законников
Вилф Фремминг

Хаоситекты обычно описывают Вселенную Часового Механизма как место, где ничего никогда не меняется, где всё заключено в статическом постоянстве, и каждый шаг диктуется движением больших шестерён и зубчатых колёс. Как и в отношении остальных планов порядка, эти представления ложны.
Эти глупцы постоянно забывают, что движения часового механизма каждый раз приводят к новым и новым комбинациям. Несомненно, на Плане Шестерёнок нет случайных картин хаоса, которые рубака мог бы увидеть на Лимбо, но изменения в движении шестерёнок и вращении зубчатых колёс могут приводить к очень захватывающим пейзажам. И независимо оттого, что происходит на Механусе, план и все его бесчисленные части всегда будут продолжать движение.
Механус – план, где небо одинаково черно на всём своем протяжении. Нет никаких звезд, никакого солнца, никакой луны – единственный свет в этом месте исходит от светящихся шестерен, которые излучают свет согласно своим циклам. Постоянно вращающиеся шестерни связаны друг с другом: если поворачивается одна, то поворачиваются все. Говорят, что, если хотя бы одна шестерёнка отсоединится от остальной части механизма, цельность планов развалится, или время остановится, или мультивселенной придёт конец. Так как никто в действительности не знает, для чего работают эти шестерни, никто в действительности не знает, что может случиться.
Но результаты получатся впечатляющие, если не летальные.
Обитатели Механуса – серьёзные ребята, далёкие от шуточек и эмоций. Они всецело преданны закону и порядку и не собираются жертвовать ими ради каких-то глупостей. Это не значит, что на Механусе не существует эмоций; просто чувства здесь жёстко контролируются или, еще лучше, поставлены на службу порядку. Нет ничего преступного в том, чтобы обронить слезу на Плане Шестерёнок – но это не означает, что крик не может быть преступлением, если он произведён не в соответствующее время; в конце концов, жители здесь любят удостовериться в том, что всё находится под контролем.
Множество сил построили свои дома на Механусе, причем каждая из них законнее другой. Есть человеческие силы, вроде Хельма и Мистры с Торила. Есть также Най Но Ками, Шан-ди, Рудра, Варуна и Яма. Ещё есть Псилофир, грибная сила миконидов. Наконец, есть Примус, правитель расы модронов; по мнению многих, он является самой непостижимой силой в мультивселенной.
Просители Механуса принимают форму, которую они носили при жизни или ту, которую предпочтет их сила. Однако у всех просителей есть одна особенность, которую чужеземцы должны учитывать. Во-первых, просители здесь печально известны своей честностью и буквальностью. Они не обсуждают приказы и никогда не станут лгать (если им не приказала это сделать их сила). Такие вещи могут привести к хаосу, которого все просители Механуса стараются избежать. Некоторые из них настолько боятся вызвать хаос неверным истолкованием приказа, что они перешли от речи к общению, состоящему, прежде всего, из улыбки и пожатий плечами. На Механусе существуют даже народы, способные вести продолжительные беседы только искривлением бровей и вздохами.

Законники, поглощенные законом и его аспектами, естественно стремятся на Механус. Их учреждение, Крепость Дисциплинированного Просвещения, открыто для любых глупцов с законопослушными наклонностями. Они содержат здесь обширную библиотеку законов, занимающую сотни комнат и заполненную толстыми и тонкими томами. Крепость Законников занимает целое зубчатое колесо.
Самыми вездесущими из всех (без исключения) существ, живущих на Механусе, являются модроны. Почти ничего не известно об их геометрических и математических составляющих, включая их цели, функции и разум. Некоторые говорят, что для того, чтобы понять модрона, странник должен сам стать модроном – и потом найти возможность снова стать самим собой. В противном случае, модроны останутся непонятными для людей. Некоторые говорят, что модроны еще опаснее, чем баатезу. Доля правды в этом есть, баатезу, по крайней мере, руководствуются злом – намерения же модрона остаются тьмой для всех, кроме самого модрона и модронов, стоящих на одну ступень выше и ниже его.
В царстве абсолютного порядка странник, должно быть, ожидал встретится с некоторыми ограничениями магии. Некоторые считают магию искажением естественного порядка, в результате чего она не должна была бы действовать на Механусе вообще. Что ж, два факта спокойно опровергают эту идею: 1) У Мистры (богини магии) есть здесь своё царство, и 2) некоторые модроны пользуются заклинаниями так же охотно, как и люди. Магия – это магия, и она есть при любом порядке, даже настолько упорядоченном как на Плане Шестерёнок.
Но да, на Механусе есть ограничения на произносимые заклинания. Главная особенность состоит в том, что магия иллюзий и дикая магия здесь отсутствуют полностью. Иллюзий производят только слабый шипящий звук, в то время как дикая магия на этом плане порядка работать просто не в состоянии. Так как одна школа основана на обмане, а другая на хаосе, их отказ не будет сюрпризом даже для школьника.
Самое важное царство на Механусе – это Регулус, дом модронов. Центр законов Механуса расположился именно здесь, потому что так захотелось модронам, естественно. (Конечно, никто кроме них не мог предложить другой вариант.) Регулус – возможно, самое организованное место во вселенной, и именно здесь странник может получить одно из сотен (некоторые говорят, что одно из тысяч) разрешений на совершение определённых действий на Механусе. Законов на этом плане слишком много, чтобы поместить их в этой главе, но странник, планирующий побывать в Механусе, должен иметь с собой "портативный" 300-томный кодекс законов, который он может получить в любом бюро Регулуса. Справочная информация – очень хорошая и необходимая вещь на Плане Абсолютного Порядка.

Приют
(Город)

На Механусе существует несколько мест, где законы модронов не имеют никакой силы – где хаос порицается, но не искореняется. Это убежища, куда рубака может отправиться для того, чтобы расслабиться после долгого дня длительных разговоров с Законниками. Наиболее известное из таких мест – Приют.
Город расположен неподалёку от центра Механуса, где шестерни сгруппированы очень плотно. Его легко найти, даже через Лабиринтовый Портал, хотя все двери, ведущие в город, выглядят пятнышками на стенах. В Приют нельзя попасть без поручителя. Существуя вне правил и порядков остальной части Механуса, Приют, однако, не рискует пересечь через планарную границу. Хаотичных и нейтральных существ здесь принимают до тех пор, пока они не начинают беспокоить законных. К тому же, здесь не различают,

добрый или злой странник, пока на улицах не начнутся беспорядки. Это единственный закон в Приюте.
Правитель этого города, Граф Лэндрам, является пятым мэром Приюта. Город был изначально построен для того, чтобы законные рубаки, считающие законы Законников и модронов глупыми, могли жить в свободе от них, но по-прежнему законопослушно. Стены Приюта теперь стали убежищем для всех странников, независимо от их мировоззрения. Граф Лэндрам и вооружённая группа его воинов пошли на это по двум причинам. Во-первых, они не переносят присутствие паршивых Законников и модронов. Во-вторых, таков закон – Приют должен быть спасением от этих глупцов. Ни один из бойцов Графа не хочет нарушать закон.
Это всё, конечно, хорошо, говорят люди, но какие существуют препятствия на пути города к границе (особенно, если в его стенах случайно наберётся много хаотичных созданий)? Что ж, каждый, кто хочет войти в город, должен найти внутри жителя, желающего помочь ему – если он этого не сделает, его проведут к воротам и отвезут на какое-то отдалённое зубчатое колесо. Такие глупцы будут выброшены из Приюта уже через час. Каждый обитатель может поручиться только за одного человека за раз, и то, только за того, кто покажется заслуживающим доверия – довольно рискованно для авантюристов извне. Именно по этой причине Законники любят патрулировать окрестности в пределах видимости ворот и вполне могут остановить и допросить того, кто на их взгляд не может войти или выйти из Приюта.
Конечно, если бы в Приюте был портал, ведущий в Сигил, Законники не смогли бы ничего сделать для поимки этих странников – законы одного плана не распространяются на Сигил, независимо от желания Законников. Однако это не даёт страннику права учинять беспорядки на Механусе; если его очень рассердить, то Братство Порядка может взять Приют штурмом, убедить людей внутри не ручаться за странника, или просто сделать жизнь в Сигиле очень неприятной тому глупцы, который попытался посмеяться над ними.
Город полностью окружен стеной, которая продолжается вверх и вниз, вокруг него. Снаружи это напоминает большой куб с идеально квадратными гранями. Внутри он разбит на восемь уровней, каждый из которых разделен на семь частей с круглой комнатой точно посередине. Шесть главных коридоров ведут к центральной площади около ворот, а пять лестниц соединяют уровни друг с другом. Есть четыре группы маленьких коридорчиков, по три коридора в каждой. Два скрытых коридора на каждом уровне, ведущих к отдельному месту, из которого можно попасть в центральный круг, закругляют город.
Здесь очень легко потеряться страннику, который не умеет логически мыслить. Однако, если рубака поймёт, как это место выглядит, или если он поймёт задумку архитектора, он никогда больше не потеряется. Каждый, кто живёт здесь, научился логике, прежде чем прийти сюда. Болтают, что любой, кто изучит это место, сможет спокойно передвигаться в Приюте, но нет никакой тайны в том, что, если он будет законным (или научится думать как законный персонаж), то обойдётся и без этого.
Говорят, что Законники тайно пытаются перевернуть Приют вверх дном. Они, предположительно, разрабатывают новые законы, чтобы их нельзя было обвинить в нарушении законов Приюта. Однако, местные взволнованны тем, что Законники думают не столько о законе, сколько о мести, и горожане Приюта планируют поднять вооруженное сопротивление против всех членов Братства Порядка, приходящих сюда. Если это случится, то Законники, скорее всего, проигнорируют "менее правильные" законы Приюта и просто вторгнутся туда.

Гора Целестия: Праведный Гнев

Знай.
Если ты продолжишь идти по тому пути,
по которому идёшь,
ты никогда не пройдёшь первый слой.
-Архонт-светоч,
путешественнику, новичку на Горе

Семь Небес – это план совершенства и чистоты: от слоя-подножия, где волны Серебристого Моря мелодично бьются о берег; до слоя-вершины, где сияние и благосклонность ослепляют всех приходящих. Говорят, что даже тех, чьё мировоззрение пока остаётся злым, здесь терпят, если они стремятся вступить на путь истинный.
Гора Целестия – прекрасное место, но это не значит, что здесь можно спокойно отдохнуть. Тем, кто сюда приходит, приходится напрягаться больше, чем, наверное, в любом другом уголке мультивселенной, потому что они должны делать это честно, то есть без всяких ухищрений. Люди сюда приходят ради самосовершенствования, а странник не сможет достичь совершенства без усилий. Усердие – не та черта, которой обладает большинство из них.
Есть на Горе Целестии кое-какие правила общие для всех, и самое главное из них – не навреди умышленно. "Добрый" глупец, который будет здесь вырезать всё, что покажется ему "злым", должно быть, очень удивится, когда к нему явится какой-нибудь высокопоставленный архонт, ведущий расследование.
Небо каждого из семи слоёв Горы затянуто густым туманом, который не позволяет страннику видеть следующий слой с более нижнего. Внизу туман светится, освещая нижний слой и обеспечивая солнечным и лунным светом тех, кто стремится достигнуть следующего слоя. И несмотря на все слои и туманы, блокирующие обзор более высоких слоев, Седьмое Небо сияет через все преграды, если странник бросает на него взгляд. Гора иссечена множеством дорожек и цепочек следов, соединяющих все небеса.
Луния, первый слой Горы, окружена серебристым океаном святой воды. На здешнее небо никогда не восходит солнце, но сверкающих звезд на нём более чем достаточно, чтобы компенсировать это. Нельзя попасть на Гору Целестия, минуя Лунию, и никто не будет помогать страннику, пока тот не упадёт в море, пытаясь взобраться на Гору. Знающий рубака будет готов искупаться. Тот, кто не умеют плавать, должен кричать и бултыхаться как можно громче, потому что таким глупцам оказывают помощь: существа, называемые зовери, постоянно патрулируют Серебристое Море. Они охотно помогут любому тонущему бойцу, который не сможет спасти себя сам. Горе тому домену или нежити, который бухнется в Море, заполненное из святой водой – он будет поджариваться без всякой пощады.
По морю рассыпано множество маленьких островных крепостей, взгромоздившихся над сияющими белыми утесами, каждая со своей архитектурой и своими обитателями. Ходят слухи, что в этих зданиях встречаются рубаки всех мастей – даже злые, которые желают исправиться.
Немногие люди, однако, бездельничают на Горе Целестии. Странник должен быть готов не упустить возможность заслуженного продвижения и, в то же время, протянуть руку помощи всем нуждающимся. Это одно из немногих мест, где боец может продвигаться, останавливаясь, чтобы помочь кому-нибудь менее удачливому – где рубаке намного легче путешествовать, помогая другим, чем продвигаясь самому. Это не всегда правильно, но нет никакой тайны в том, что сострадание и самопожертвование работают здесь намного лучше, чем на Бааторе, или даже на Асгарде.
На Горе обитает множество сил, каждая из которых занята проблемами, связанными с порядком и добром. Среди нечеловеческих богов можно выделить Морадина из пантеона

дварфов, Джазириан коатлов (крылатых змей), Йондаллу из пантеона халфлингов и Бахамута, бога добрых драконов. Также есть тут и человеческие божества: Паладайн с Кринна, Аматэрасу, Берренор, Брихаспати, Чжун Гуэль, Гуань Инь, Митра, Сурья, Шифукуджин и Тришина.
Просители, не поклоняющиеся богам дварфов, халфлингов или драконов, воплощаются в виде архонтов, если их сила не придаёт им свою определённую форму. Все такие просители начинают в качестве архотов-светочей, которые выглядят как парящие светящиеся шары с рудиментарным интеллектом и стремлением к добру. Начиная с этого, они продвигаются по иерархии архонтов, увеличивая интеллект, силу и совершеннее постигая порядок и добро. Это трудная тропа для путешествий, и большинство светочей никогда не достигнут более высокого ранга. Но это не останавливает их на пути к цели, потому что она заложена в их природе.
Высшие архонты являются стражниками для тех, кто приходит на Гору, и защитниками для низших архонтов. Высокопоставленные архонты также правят городами и царствами. Некоторые из них даже служат представителями различным силам Горы Целестии. Почти во всех отношениях, архонты – воплощения благородства, сострадания и совершенства.
Есть секта, базирующаяся на этом плане – она называется Орден Воинов Планов. Назначение этого плана – нести крупицы добра и порядка. Это понимают те, кто были в прошлом злы, поскольку эти глупцы искренне захотели исправить совершённые ими грехи. Орден Воинов Планов – секта, особенно любимая паладинами и священниками, поскольку они получают возможность устранять зло везде, где они могут, и обращать неверующих в свою веру, делая всех счастливыми. Им не позволяют исправлять несправедливость огнём и мечом – лидеры ордена слишком умны, чтобы попасть в такую ловушку. Однако, это не мешает самым фанатичным членам разрывать несогласных в пух и прах.
Изменения в магии на Горе Целестия очевидны. Во-первых, заклинание, произнесённое по велению чистой души и доброго сердца, имеет гораздо большую вероятность удачного результата, чем такое же, произнесенное нечистым и злым заклинателем. Во-вторых, заклинания, способствующие хаосу или злу, или вредящие остальным, просто не произносимы на этом плане – нет необходимости пользоваться на Горе такими алчными заклинаниями, ведь намного гуманнее связать существо, чем наносить ему раны издалека.

Башня Огня
(Место)

Зовери не простят себе,
Если позволят тебе утонуть.
– Архонт-гончая,
то му же путешественнику

Далеко в водах Лунии, есть башня, полностью охваченная пламенем, идущим от одной из мраморных опор. Волны разбиваются о неё, подбрасывая клубы пара высоко в воздух, но они, кажется, никогда не погасят синее пламя, которое танцует на вершине столба. Эта особенная колонна, полностью сделанная из гладкого мрамора, возвышается на сотни футов над поверхностью Лунии. Нет никакого «сухого» способа добраться до Башни Огня, но для тех, кто путешествовал на Гору Целестию, не является секретом, что самый простой способ добраться туда – немного промокнуть.
Летуны не могут добраться до Башни, и при этом никто не может попасть в неё при помощи *телепортации*, или используя другой обходной метод. Летающие существа будут сбиты сильным ударом волны; телепортирующиеся окажутся приблизительно в 200 футах

над волнами и упадут в бурлящую воду; а в судах таинственным образом появятся бреши, и они быстро погрузятся в серебряные волны. Действительно, нет никакого способа приблизиться к ней, не замочившись хорошенько в Серебряном Море, но в нем невозможно утонуть. Как только боец окажется под водой, волны вынесут его к двери в основании башни, где сильная жара тут же высушит его вместе с вещами.
Как только он войдёт в башню, то обнаружит, что внутренняя часть помещения сделана из синего огня. Этот огонь не обжигает, даже если провести рукой прямо через него. Огонь испускает мрачный синий свет, благодаря чему кожа у всех выглядит ужасно бледной. Потолок зала, возвышающийся на сотни футов над землёй, все равно кажется близким и комфортным как потолок в пивной.
Есть разные предположения относительно назначения башни. Одно из них говорит, что Башня Огня была построена много эпох назад как маяк для судов в Серебристом Море, для тех, которые достигали берегов Лунии, и тех, что оставляли её порты. Как и с множеством других тайн, её предназначение вряд ли будет разгадано в ближайшее время, вероятно, хотя инициативные исследователи стараются стать теми, кто найдёт её суть. Бесчисленные комнаты башни все же остаются неисследованными, поскольку их расположение, кажется, меняется, подобно огню – без очевидного порядка или причин, а повинуясь собственным законам. Комнаты меняют свою форму каждые семь дней, некоторые исчезают в никуда, откуда они и появились, другие периодически появляются вновь. Башня создаёт новые комнаты, уничтожает старые и иногда показывает ценные сокровища, которые нельзя было найти раньше. Эти сокровища приманивают любопытных и легковерных, стекающихся в башню, как, впрочем, и тех, кто более серьезно относится к поиску денежных богатств.
Башня может также быть наградой для тех, чьи сердца и умы чисты, поскольку нет никакого секрета в том, что паладин Сикло Валис нашел своё могущественное оружие на верхних уровнях башни. Хотя он позже погиб на Дисе, его наследство осталось. Эта точка зрения тоже имеет довольно много сторонников.
Еще ходят слухи о том, что башня была предназначена, чтобы выжигать грязные и алчные мысли. Если это так, то она – превосходный урок для любого, кто не хочет промокнуть. Остаётся только один вопрос, почему корыстолюбивые путешественники выходят из неё такими же, как и раньше? Действительно ли уроки башни незаметнее, чем кажется на первый взгляд? Возможно, она предназначена для того, чтобы жадные странники задумались о своих целях, потому что все они, без исключения, остаются с пустыми руками, если не избавляются от всех алчных мыслей о выгоде на то время, пока находятся в башне.
С недавних пор, по башне бродит некая группа праймов. Они говорят, что ищут кое-что, но не хотят греметь шкатулкой об этом. Они не выгоняют других из башни, но прекращают все свои действия, когда кто-то входит в комнату, в которой он находятся. Некоторые говорят, что праймы приближаются к тому, что ищут, хотя, скорее всего, это просто чьё-то предположение. Другие утверждают, что праймы уже близки к разгадке тайн башни; они говорят, что башня препятствует тому, чтобы члены группы исчезли вместе с комнатой. Такого в истории башни никогда не случалось прежде, по крайней мере, в те времена, которые помнят ныне живущие, так что это может быть признаком того, что Невежды фактически завладели ключом к секретам этого места.
Некоторые путешественники говорят, что они видели существ, подозрительно похожих на демонов, скрывающихся в темных углах на самых нижних уровнях башни. Если это правда, то либо есть другой способ попасть в башню, либо демоны нашли способ миновать святую воду, окружающую это место. В любом случае, есть причины для беспокойства. Однако около башни не было замечено архонтов, которые непременно появятся, если танар’ри или баатезу действительно найдут путь на Гору Целестию.
Наконец, те, кто проводят слишком много времени в Башне Огня, начинают приобретать признаки синего пламени. Иногда изменяется всего лишь цвет волос, а иногда башня

разжигает пламя в глазах рубаки, которое никогда не гаснет, даже после смерти. У некоторых даже кончики пальцев превращаются в синее пламя, и хоть оно не обжигает, но может нанести урон нежити. Такая приобретённая способность также уничтожает перчатки и подобные вещи, что не делает странника слишком приятным для окружающих. Болтают, что, чем зажигательнее характер у странника, тем вероятнее, что эти изменения будут более значительными и кардинальными. Как и во всех метаморфозах, здесь присутствуют и плохие, и хорошие стороны, идущие рука об руку. Ход этих преобразований находится в руках высших сил – если такие преобразования действительно происходят с авантюристами, остающимися в Башне Огня.
Независимо оттого, что случается в башне, на Горе Целестии вокруг неё завязано множество интриг – и множество ловушек, о которых большинство зеленых праймов и не подозревает.

Абишай	abishai
Авалас	Avalas
Авернус	Avernus
Азут	Azuth
Аматэрасу	Amaterasu
Арборея	Arborea
Аркадианцы	arcadians
Аркадия	Arcadia
Архонт	archon
Атар	Athar
Ахерон	Acheron
Баатезу	baatezu
Баатор	Baator
Баргривьек	Bargrivyek
Бахамут	Bahamut
Башни Огня	Tower of Fire
Бездна	Abyss
Берк	berk
Берренор	Berrenor
Братство Порядка	Fraternity of Order
Брихаспати	Brihaspati
Бэл	Bel
Варуна	Varuna
Великие Пути	Great Paths
Внешние Земли	Outlands
Внешние Планы	Outer Planes
Война Крови	Blood War
Ворекан	Vorekhan
Вселенная Часового Механизма	Clock-work Universe
Законник	Guvner
Геенна	Gehenna
Гекат	Hecate
Гелиополис	Heliopolis
Гетто	Ghetto
Гоблин	goblin
Гора Олимп	Mount Olympus
Гора Целестия	Mount Celestia
Гористро	goristro
Граф Лэндрам	Earl Landrum
Дао	dao
Темный Шпиль	Darkspine
Житель Темного Шпиля	darkspiner
Дварф	dwarf
Девять Кругов Ада	Nine Hells
Дезинтеграция	*desintegrate*
Дерево Иггдрасиль	Tree Yggdrasil
Джазириан	Jazirian
Дис	Dis
Драукари	Draukari
Разрушение духа	*spirit warck*
Дуэгар	duergar
Желание	*wish*

Зачаровать персону	*chasrm person*
Защита от зла	*protection from evil*
Земля Совершенного Добра	Land of Perfect Good
Зловонная Яма	Stinking Pit
Зовери	zoveri
Изанаки	Izanagi
Изанами	Izanami
Демон	fiend
Асгард	Ysgard
Исис	Isis
Истинное имя	*true name*
Йондалла	Uondalla
Какодемон	*cacofiend*
Камень-в-плоть	*stone to fleah*
Кания	Cania
Карцери	Carceri
Клангеддин Сребробородый	Clangeddin Silverbeard
Книга мёртвых	dead-book
Кобольд	kobold
Койрозис	Coirosis
Крепость Дисциплинарного Просвещения	Fortress of Disciplined Enlightenment
Кринн	Krynn
Куртулмак	Kurtulmak
Лабиринт	Labyrinth
Лабиринтовый Портал	Labyrinthine Portal
Ладугуэр	Laduguer
Ларва	larvae
Блейдлинг	bladeling
Лемур	lemure
Лимбо	Limbo
Ловушка души	*trap the soul*
Лорд Альфредо Мазиллик	Lord Alfredo Mazillik
Луния	Lunia
Лю Хсинг	Lu Hsing
Маладомини	Maladomini
Малболг	Malbolge
Марраэнолот	marraenoloth
Мериадар	Meriadar
Меск	Mesk
Мескеряне	meskers
Механус	Mechanus
Миконид	myconid
Минаурос	Minauros
Мироходец	planewalker
Мистра	Mystra
Митра	Mitra
Модрон	modron
Морадин	Moradin
Мультивселенная	multiverse
Най Но Ками	Nai No Kami
Нежить	undead
Нессус	Nessus

Огр	ogre
Окантус	Ocanthus
Орден Планарных Рыцарей	Order of Planes-Militant
Орк	???
Осирис	Osiris
Паладайн	Paladine
Пандемониум	Pandemonium
План	plane
Планар	planar
Правило Трёх	Rule of Threes
Прайм	prime
Примус	Primus
Превратить другого	*polymorph other*
Приют	Haven
Проситель	petitioner
Псилофир	Psilofyr
Путь-Земли	Wayland
Ра	Ra
Рассеивание магии	*dispell magic*
Регулус	Regulus
Реичтмирк	Wreychtmirk
Река Крови	River of Blood
Река Океанус	River Oceanus
Река Стикс	River Styx
Реоркс	Reorx
Ржавый дракон	rust dragon
Рудники Марселлина	Mines of Marsellin
Рудра	Rudra
Сад	Garden
Сахуагин	sahuagin
Секолах	Sekolah
Семь Небес	Seven Heavens
Серебристое Море	Silvery Sea
Серебряный Маг	Silvermage
Сет	Set
Сигил	Sigil
Сикло Валлис	Syklo Valis
Сила	power
Спеллджаммер	spelljammer
Спинагон	spinagon
Стигия	Stygia
Столб Черепов	Pillar of Skulls
Сурья	Surya
Сфера Дня и Ночи	Orb of Day and Night
Такхизис	Takhisis
Талданин	Thuldanin
Танар'ри	tanar’ri
Твердолобые	Hardheads
Темная Восьмёрка	Dark Eigth
Тиамат	Tiamat
Тинтибулус	Tintibulus
Торил	Thoril

Тришина	Trishina
Убийцы Милосердия	Mercykillers
Светоч	lantern
Фонарный архонт	lantern archon
Фракция Гармониум	Harmonium faction
Хаммергрима	Hammergrim
Хаоситек	xaositeet
Хельм	Helm
Хорус	Horus
Шифукуджин	Shifukujin
Эйнхериар	einheriar
Элементальный План Земли	Elemental Plane of Earth
Эндал	Endal
Эннис Сэймин	Ennis Saimin
Юголот	yugoloth
Яма	Yama